BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

Bab ini merupakan penjelasan mengenai teknis produksi dari media yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dalam perancangan tugas akhir ini. Data yang telah dikumpul pada bab-bab sebelumnya dan konsep yang dirancangan pada media utama dan pendukung diolah dalam teknis produksi.

IV.1 Media Utama

Untung mendukung informasi pada media utama, maka dibutuhkan media pendukung agar khalayak sasaran dapat mengetahui keberadaan media utama dan bagaimana cara mengaksesnya. Berikut adalah penjelasan mengenai media pendukung pada tugas akhir ini:

IV.1.1 Teknis Produksi

Media utama dalam perancangan informasi ini adalah video *motion graphics* berdurasi 4 menit ini memiliki jalan cerita seorang narator yang menginformasikan tentang penjelasan Etno-Astronomi Sunda dari mulai sejarah, penggunaan Etno-Astronomi Sunda dalam kehidupan masyarakat Sunda tradisional hingga cerita rakyat yang berkenaan dengan benda-benda langit.

IV.1.2 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, dilakukan pembuatan konsep yang akan di aplikasikan pada tahap produksi. Pada tahapan ini, konten-konten ilustrasi yang dibutuhkan dalam proses produksi dibuat.

diantaranya :

- *Storyline.* Digunakan untuk membuat urutan cerita yang berkesinambungan atau *continuity*.
- *Storyboard.* Digunakan untuk mempermudah proses produksi dalam menentukan *angle, layout,* efek, dan transisi.
- Pembuatan *Visual Asset.* Setelah membuat *storyboard,* selanjutnya adalah membuat ilustrasi digital dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6.

IV.1.3 Produksi

Setelah proses pra produksi selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah memproduksi video *motion* sebagai media utama. Pada tahap ini produksi adalah proses pembuatan karakter dan suasana yang sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya.

Proses pembuatan produksi menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6 untuk karakter dan suasana yang akan digunakan dalam video *motion*. *Software* ini dipilih karena untuk menghasilkan ilustrasi *digital painting*.

- **Karakter**

  Sketsa, berdasarkan studi ilustrasi yang telah dilakukan sebelumnya.



Gambar IV.1 Sketsa Awal
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(pada tanggal 14 Juni 2017)

Tampilan akhir sketsa setelah diberi warna, *highlight* dan *shading.*



Gambar IV.2 Hasil Sketsa Awal
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(pada tanggal 17 Juni 2017)

1. Gadis *Ngabungbang*

   Karakter wanita untuk mengilustrasikan budaya mandi di bawah sinar bulan *(Ngabungbang).*

2. Dewi Sri

   Karakter wanita untuk mengilustrasikan Dewi Sri saat panen padi.

3. Nini Anteh

   Karakter wanita dewasa untuk mengilustrasikan karakter Nini Anteh.

4. Karakter Dua Pria Dewasa

   Karakter untuk mengilustrasikan saat terjadi gerhana matahari.

5. Karakter Seorang Pria

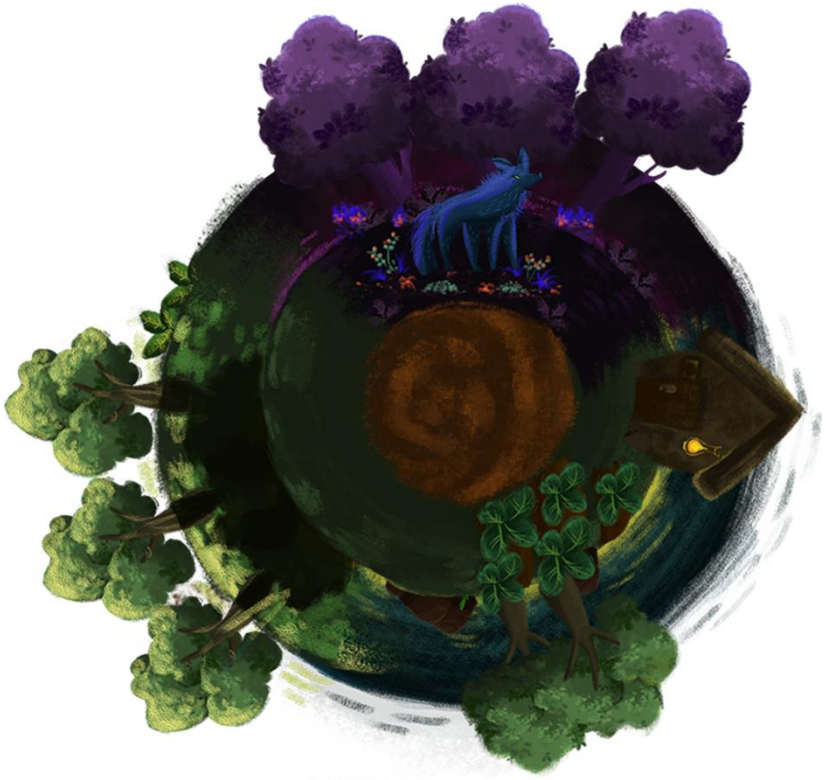
   Karakter untuk mengilustrasikan *pranata mangsa.*

- *Background*

Sketsa *background* telah disesuaikan dengan studi ilustrasi, yang telah dilakukan dan dibahas sebelumnya.



Gambar IV.3 Sketsa *Background*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(pada tanggal 10 Mei 2017)



Gambar IV.4 Hasil *Background*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(pada tanggal 11 Juni 2017)

- Properti



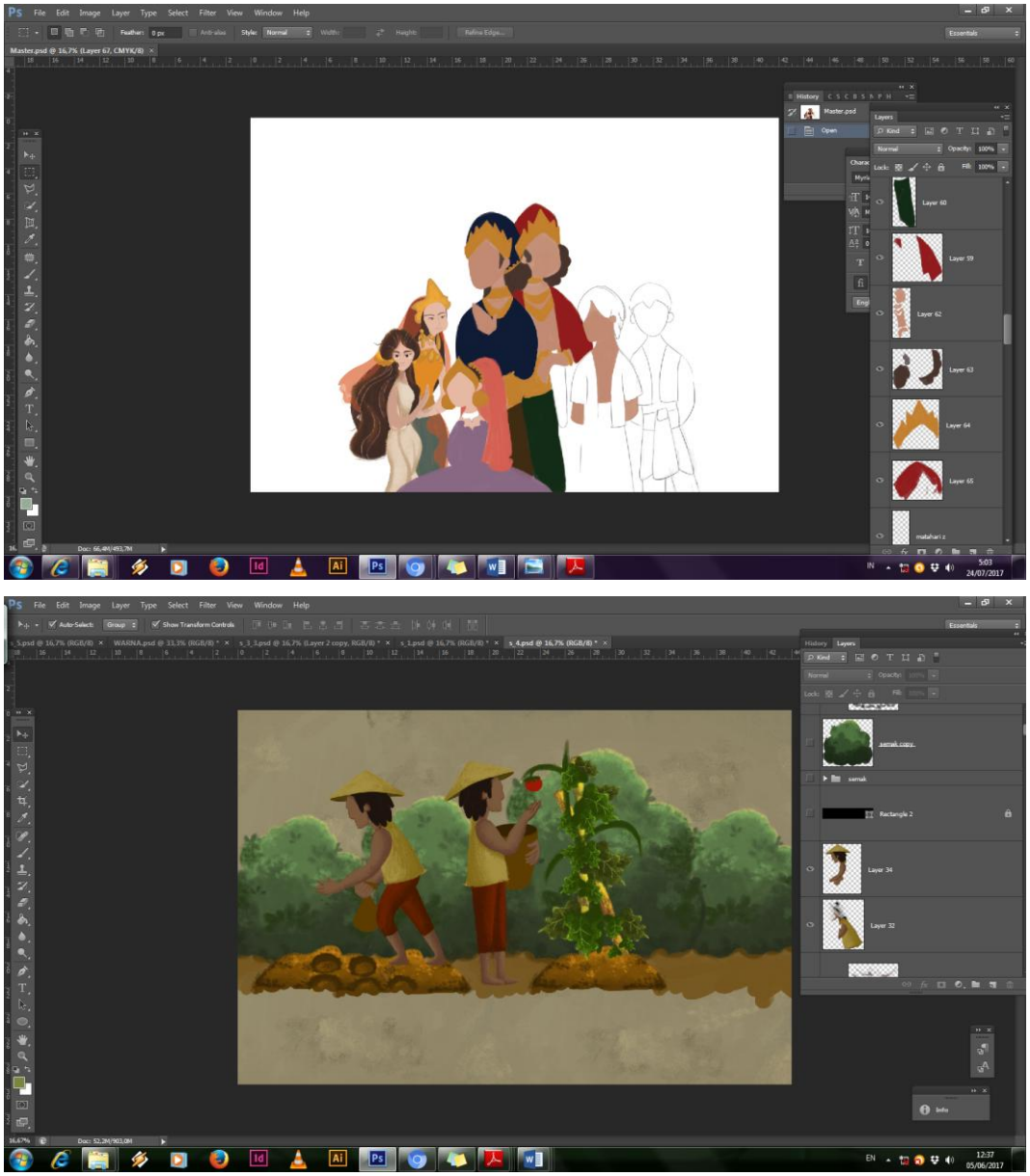
Gambar IV.5 Sketsa Properti
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(pada tanggal 10 Mei 2017)



Gambar IV.6 Hasil Properti
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(pada tanggal 15 Mei 2017)



Gambar IV.7 Properti
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(pada tanggal 16 Mei 2017)

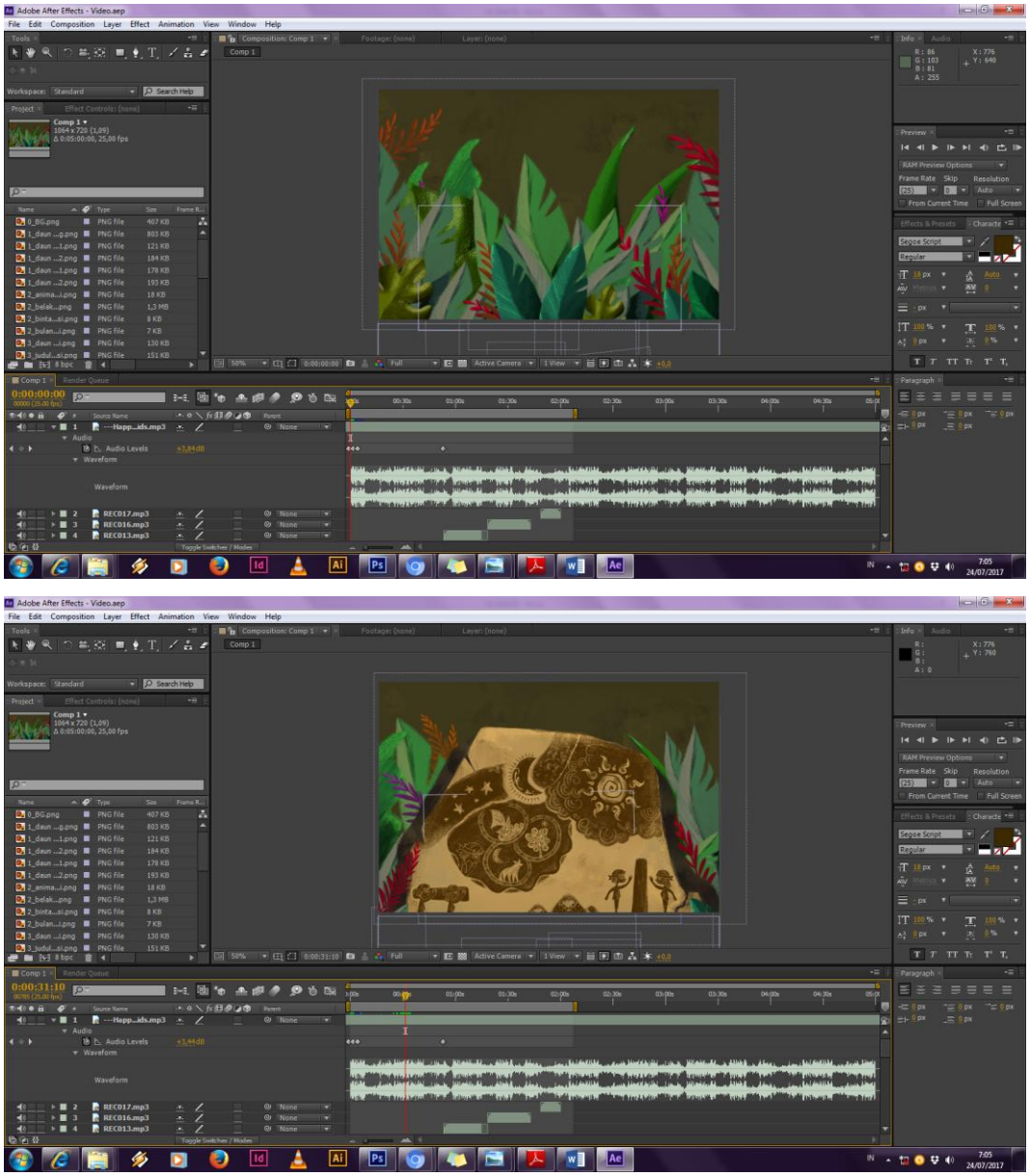


Gambar IV.8 Pembuatan Karakter dan Suasana
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(diakses pada tanggal 19 Juli 2017)

IV.1.3 Paska Produksi

Paska produksi adalah proses setelah dilakukannya produksi misalnya proses *editing*. Setelah dilakukannya proses pembuatan karakter dan suasana tahap selanjutnya adalah menjadikan karakter dan *background* menjadi kesatuan yang utuh dengan menyusun transisi dan cerita, memasukan musik, menganimasikannya dan *rendering.* Proses awal tahap editing dalam video *motion graphic* adalah

memasukan *backsound*, menyusun setiap cerita dan informasi, mengolah transisi dengan mengatur *key frame* di setiap pergantian adegan, menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS6. *Software* ini digunakan karena memiliki fitur animasi untuk penggunaan jenis *file bitmap* (*file* ini adalah *output* dari pengolahan visual di Adobe Photoshop CS6).



Gambar IV.9 *Mixing* Gambar, Animasi dan Penambahan Suara
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(diakses pada tanggal 19 Juli 2017)

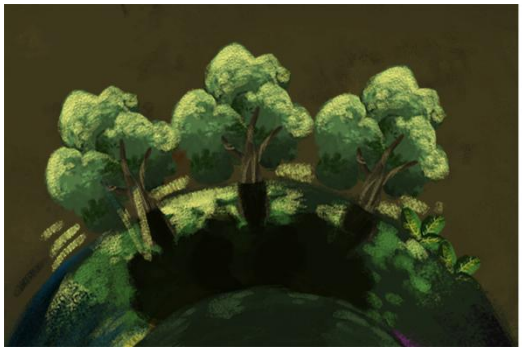
- Tampilan Akhir



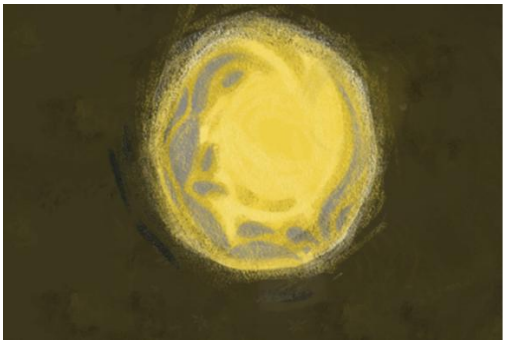


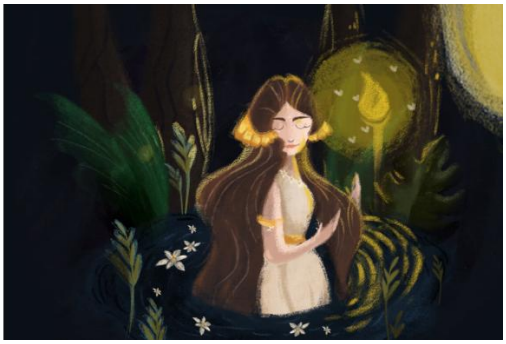


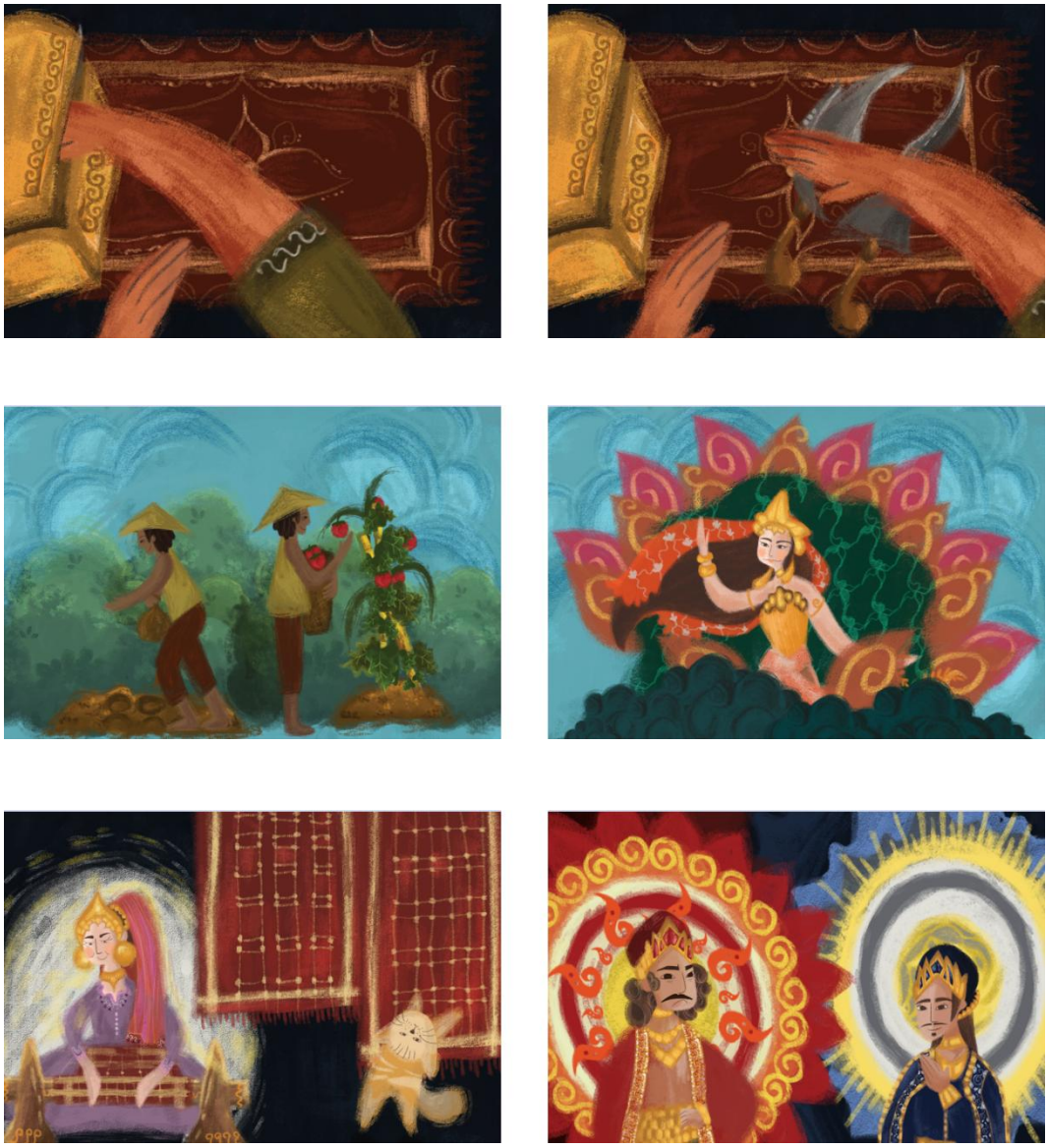












Gambar IV.10 Hasil Akhir Pembuatan Video
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(diakses pada tanggal 19 Juli 2017)

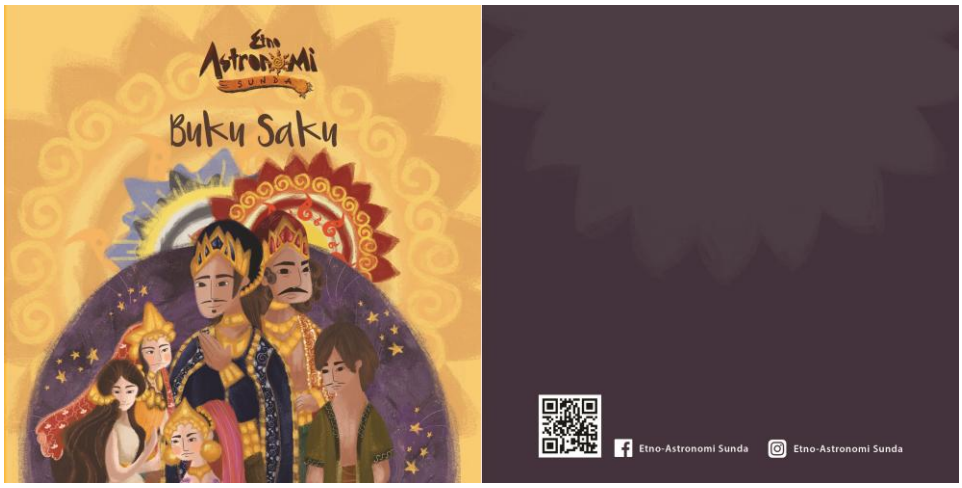
IV.2 Media Pendukung

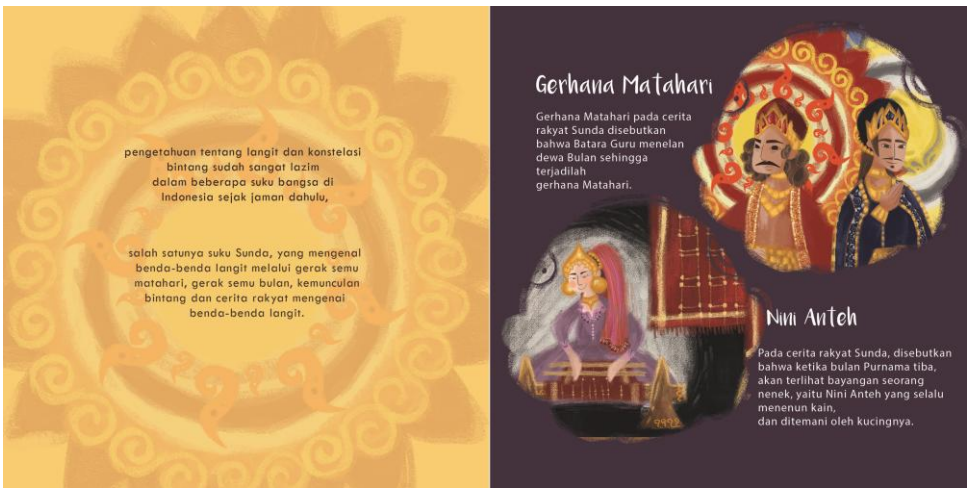
Untung mendukung informasi pada media utama, maka dibutuhkan media pendukung agar khalayak sasaran dapat mengetahui keberadaan media utama dan bagaimana cara mengaksesnya. Berikut adalah penjelasan mengenai media pendukung pada tugas akhir ini:

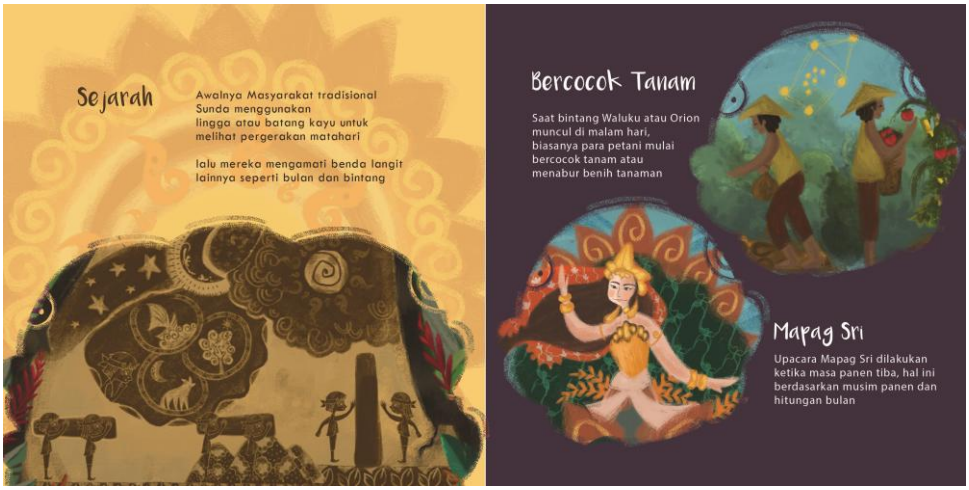
a. Buku Saku

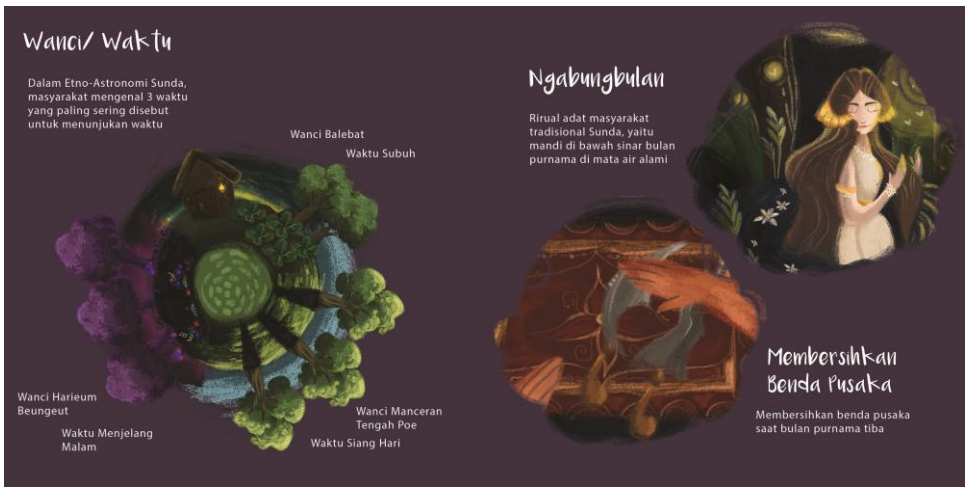
Buku saku berukuran 17cm x 17cm, ukuran ini dipilih karena bentuknya minimalis yaitu kotak dan berkesan futuristik, sehingga sesuai dengan khalayak sasaran yang dituju.

Berbahan dasar kertas *Thick Paper*, penggunaan kertas *thick paper* ini dikarenakan bahan kertasnya yang cukup tebal sehingga tidak mudah robek saat dibawa. menggunakan teknik cetak *digital printing*.











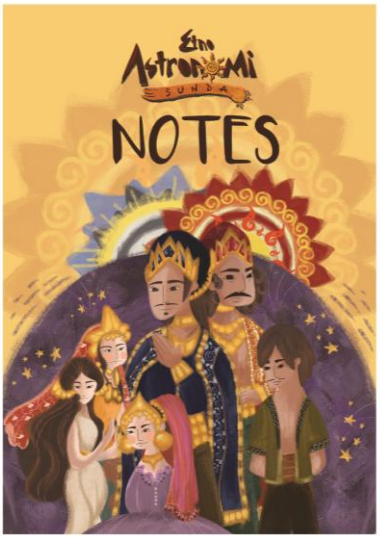
Gambar IV.11 Buku Saku
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(diakses pada tanggal 19 Juli 2017)

b. Notes

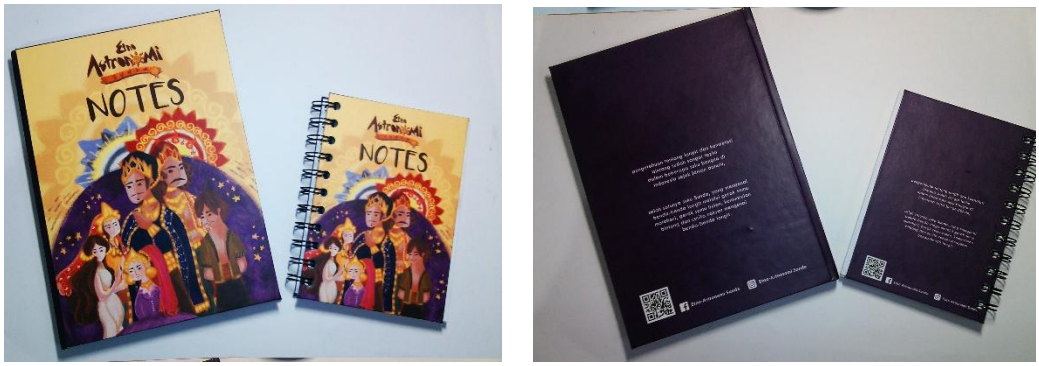
Notes berukuran 15,5cm x 21cm dipilih karena ukuran ini mudah dibawa, berbahan dasar kertas HVS tebal agar khalayak sasaran bebas menggunakan media tulis tanpa. menggunakan teknik cetak *digital printing*.

Selain itu, tersedia juga ukuran notes 10cm x 14,5 cm, ukuran ini dua kali lebih kecil dari *notes* yang besar, hal ini dipilih agar notes memiliki varian ukuran yang dapat dipilih oleh khalayak sasaran. Pada notes kecil ini, bahan isi *notes* hvs 80 gr yang memiliki visual dari Etno-Astronomi Sunda.









Gambar IV.12 *Notes*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(diakses pada tanggal 19 Juli 2017)

c. Wallpaper Desktop/ Laptop

Wallpaper Desktop/ Laptop berukuran 1900px x 862px, menggunakan teknik digital painting. Ukuran ini dipilih untuk menyesuaikan dengan ukuran layar computer 21 inch, teknik *digital painting* karena penggunaan media ini untuk ditampilkan di layar monitor.



Gambar IV.13 *Wallpaper Desktop/ Laptop*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(diakses pada tanggal 22 Juli 2017)

d. Mousepad

Ukuran *mousepad* standar (21cm x 17cm) agar memudahkan proses produksi, dan sesuai untuk ukuran *mouse* kecil. Material dipilih stiker vynil, bahan ini, karena

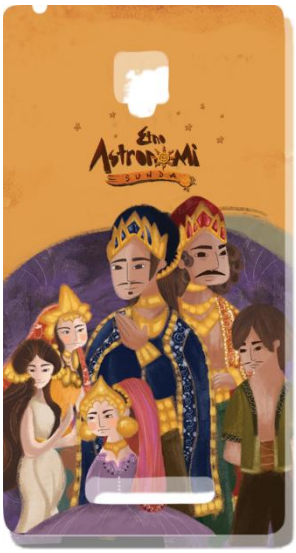
selain harganya yang murah, juga dapat bertahan lama, dan tetap sensitif untuk *mouse*. Cetak *Offset* dipilih karena untuk pembuatan skala besar.



Gambar IV.14 *Mousepad*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(diakses pada tanggal 22 Juli 2017)

e. Cover Casing Handphone

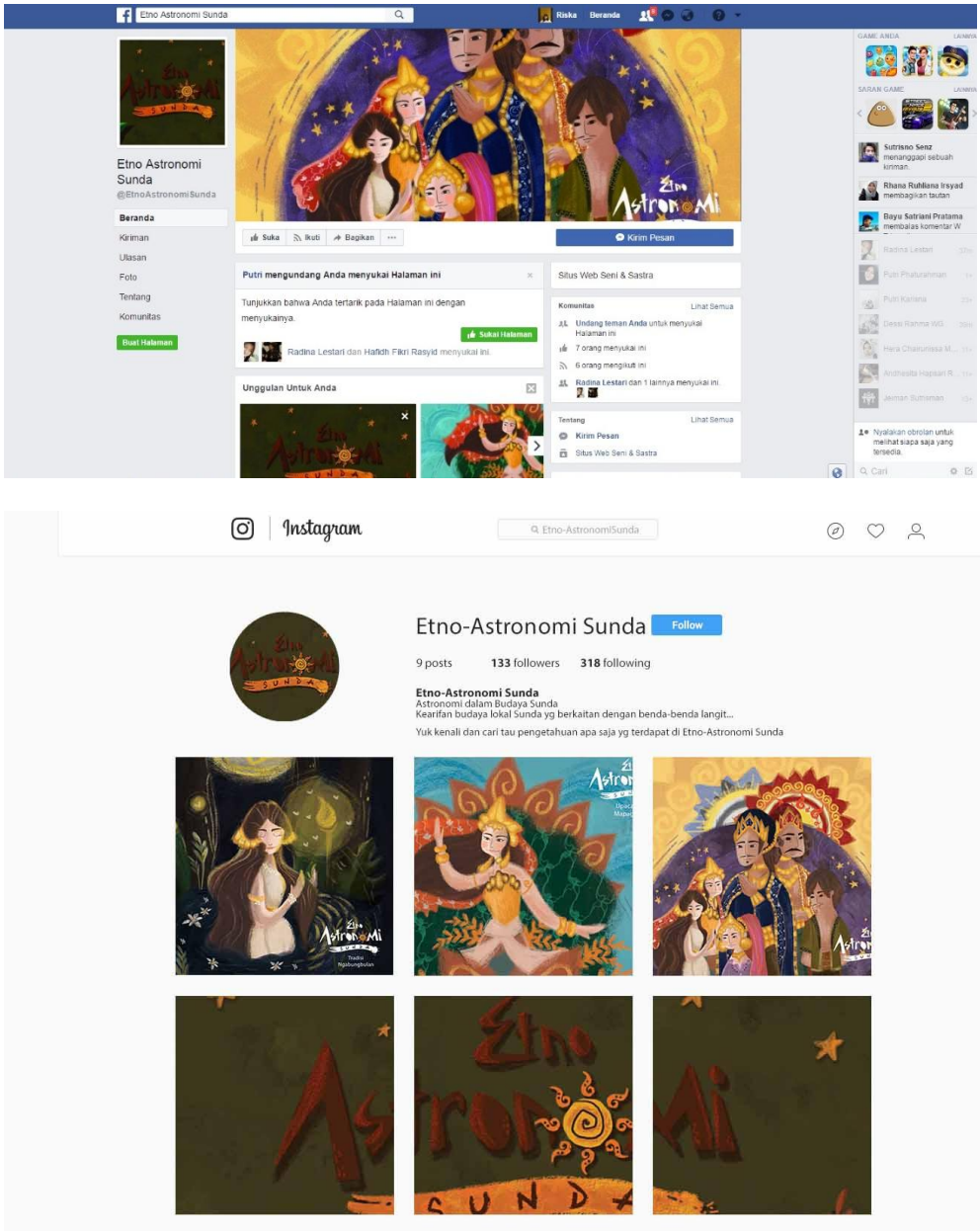
Cover casing handphone berukuran 7cm x 11cm, menggunakan material stiker vinil, dengan teknik cetak *digital printing*. Ukuran ini adalah ukuran minimal layar monitor handphone 6 inch, material dipilih karena selain murah, dapat bertahan lama. Dan cetak digital printing untuk menekan biaya produksi dalam skala besar.



Gambar IV.15 *Cover Casing Handphone*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(diakses pada tanggal 22 Juli 2017)

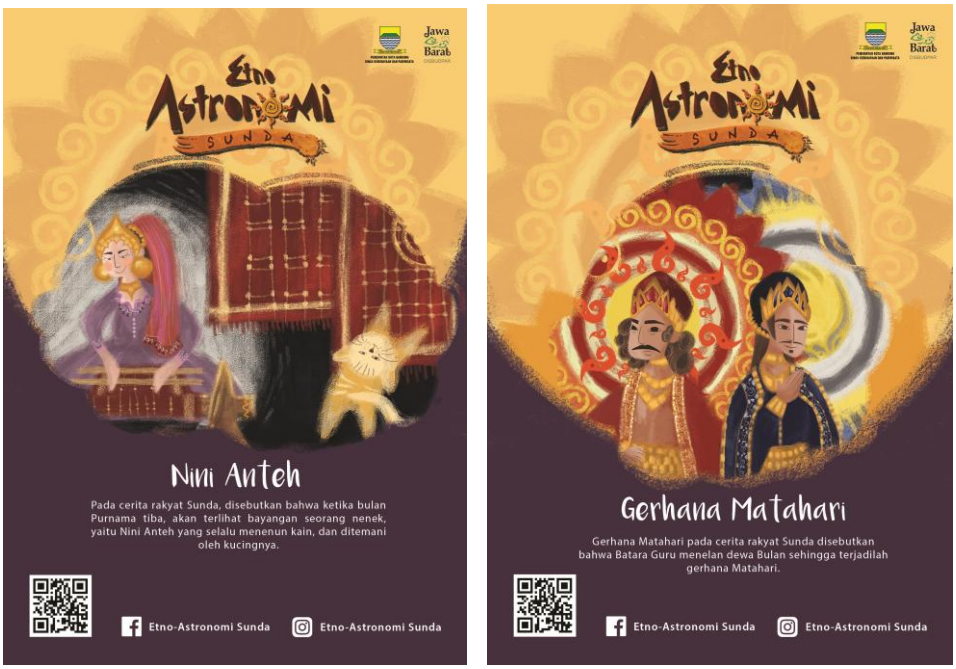
f. Poster

Poster berbentuk *digital* untuk disebarkan di media sosial facebook dan instagram ini berukuran 400px x 400px, hal ini menyesuaikan dengna ukuran yang telah disediakan oleh media sosial tersebut. Poster *digital* ini berisi informasi mengenai Etno-Astronomi Sunda.



Gambar IV.15 *Poster Digital*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(diakses pada tanggal 29 Juli 2017)

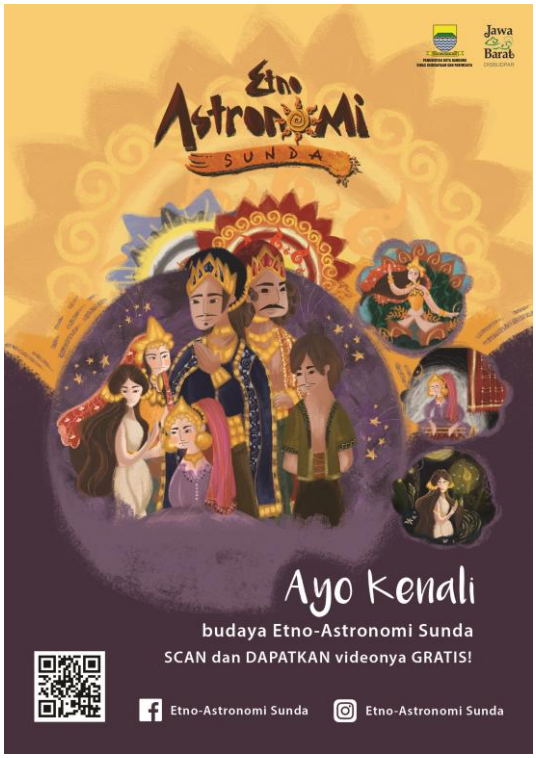
Selain itu, terdapat poster cetak yang dipajang di sekitaran jalan menggunakan tiang besi.



Gambar IV.15 Poster Cetak
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(diakses pada tanggal 29 Juli 2017)

g. Flyer

Flyer berukuran 15,5cm x 21 cm dibuat menggunakan material *art paper* tipis dan dicetak menggunakan teknik cetak *offset*. *Flyer* dibagikan kepada khalayak sasaran. *flyer* dengan ukuran A5 atau ukuran 15 cm x 21 cm, ukuran ini agar mudah dibawa oleh khalayak sasaran. Menggunakan material kertas *art paper* tipis karena selain bahannya ringan, bagus juga tampilan hasil cetakannya. Menggunakan teknik *digital printing.*



Gambar IV.17 *Flyer*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(diakses pada tanggal 22 Juli 2017)

h. X-Banner

Ukuran X-Banner ini adalah 60 cm x 160 cm, ukuran dipilih untuk menampilkan kesan tinggi dari x-banner. Material menggunakan *jerman banner*, bahan ini bagus dan hasil cetakannya halus. Cetak dengan digital printing untuk menekan biaya produksi. Media pendukung ini dipasang di kantor pemerintahan Dinas Budaya dan Pariwisata Bandung dan Jawa Barat, acara atau bazar kebudayaan.



Gambar IV.18 *X-Banner*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(diakses pada tanggal 22 Juli 2017)